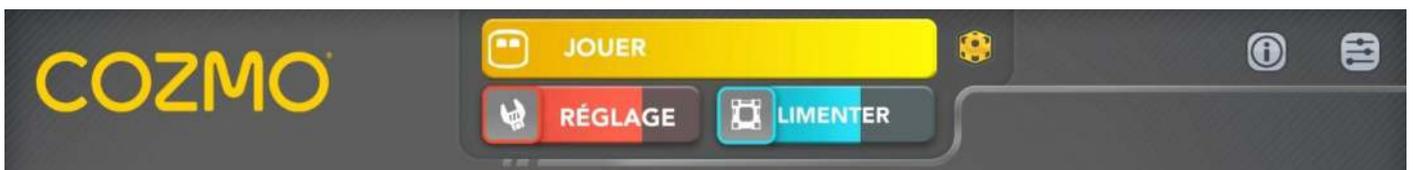


APPLICATION COZMO



Les RUBRIQUES ou MODES

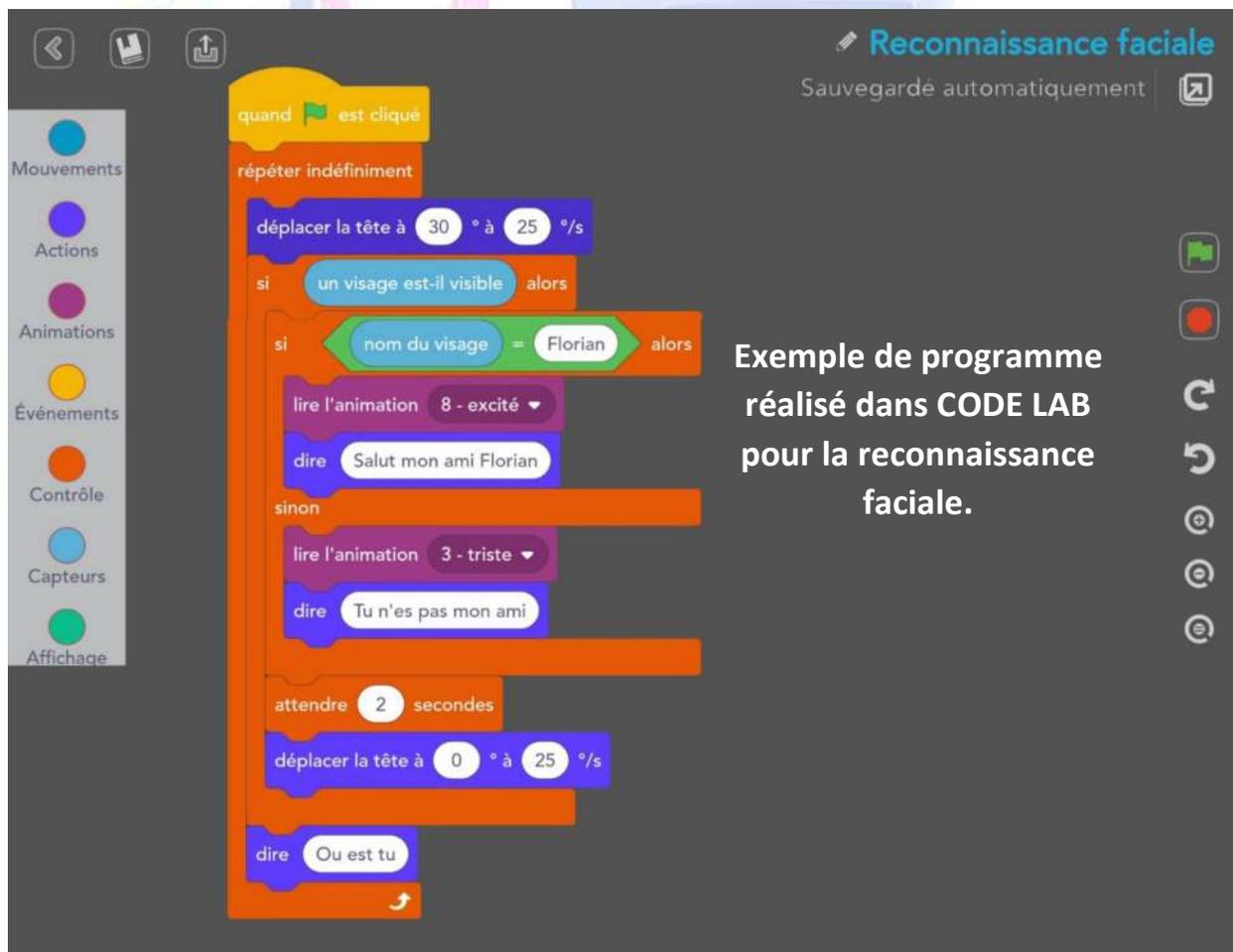




Ici vous allez pouvoir permettre à Cozmo de vous reconnaître. On a la possibilité d'enregistrer plusieurs profils.

La reconnaissance faciale permet de réaliser certains jeux et ainsi d'interagir avec Cozmo.

Tableau de bord des profils enregistrés – Cozmo peut alors prononcer votre nom lorsqu'il vous reconnaît



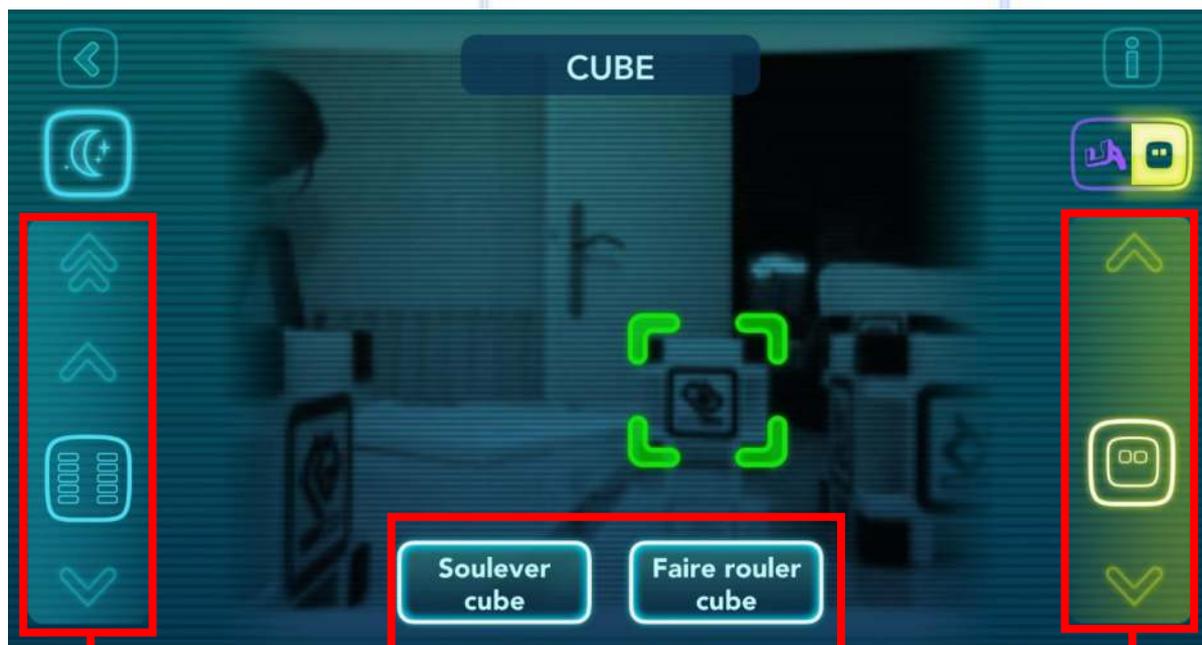
Exemple de programme réalisé dans CODE LAB pour la reconnaissance faciale.



Le mode explorateur permet de piloter Cozmo avec sa tablette et d'avoir un aperçu sur la vision de Cozmo.

Il se déplace dans son environnement et donne l'accès à sa caméra (la reconnaissance de ses cubes ou d'humain)

Si vous faites parti des profils enregistrés, il peut vous saluer.



Action sur les déplacements
Avant / Arrière de Cozmo

Cozmo vient de repérer un de ces
cubes, il nous donne la possibilité
d'agir (actions prédéfinies – Voir
rubrique « Tours »)

Action sur la rotation de la
tête



Cozmo vient de reconnaître un avatar
de sa base de profil, il peut le saluer.



Le mode « Temps libre de Cozmo » est un mixte entre l'exploration (mais ici on ne le pilote pas) et le mode « Tours » avec des actions prédéfinies.



Dans chaque mode et chaque activité on retrouve la possibilité d'acquérir des « Eclats », qui par la suite débloquent des fonctionnalités sous forme de jeux ou tours.

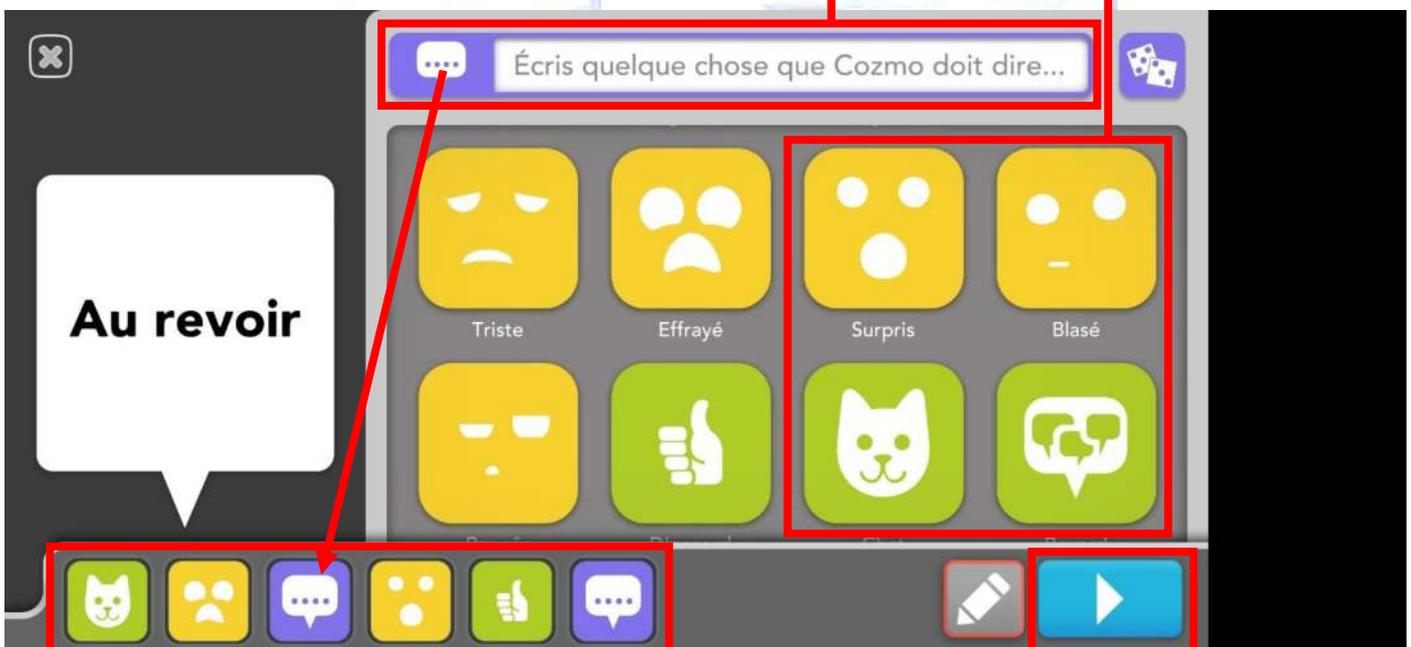




Dans « Cozmo en action » on rentre à petit pas dans la programmation de manière simple. Des actions élémentaires d'expressions de Cozmo, de mouvements simples ou d'expressions orales sont accessibles via une boîte et directement interprétées par Cozmo.

Cette boîte permet de faire parler Cozmo.

Chaque boîte représente un programme élémentaire combinant du son, un affichage sur l'écran de Cozmo et des mouvements.



Un petit programme de type linéaire ou s'enchaînent une succession d'actions élémentaires

Lancement du programme créé ci-contre



Des petits programmes pré-enregistrés.

Cela permet de voir concrètement les possibilités de Cozmo en terme de mouvements (déplacements, activités..) et interactions.

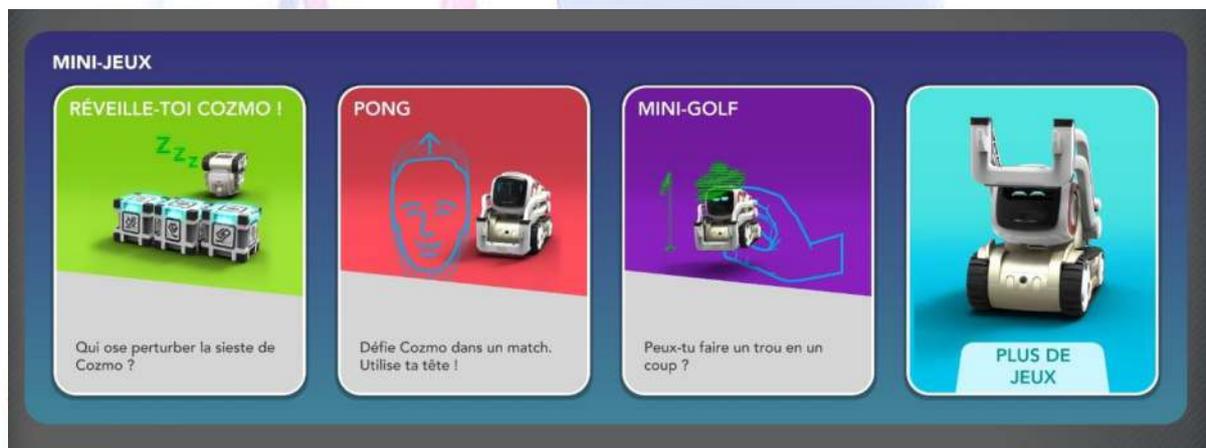
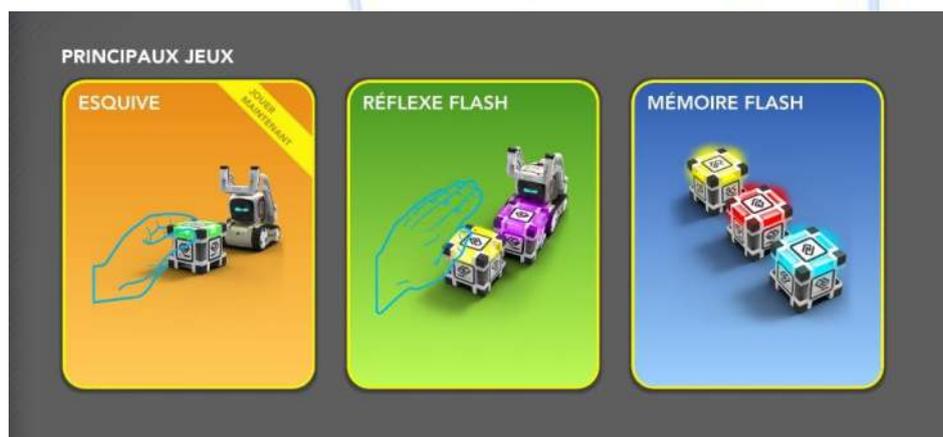
<p>6</p> <p>Roue arrière</p>	<p>8</p> <p>Construire une pyramide</p>	<p>8</p> <p>Chasse-laser</p>	<p>8</p> <p>Faire de la muscu avec des cubes</p>
<p>6</p> <p>Démolition</p>	<p>5</p> <p>Prédateur</p>	<p>6</p> <p>Check</p>	<p>2</p> <p>Sirène de pompier</p>
<p>8</p> <p>Chasse-laser</p>	<p>8</p> <p>Faire de la muscu avec des cubes</p>	<p>8</p> <p>Coucou</p>	<p>DÉBLOQUER DANS LA PROCHAINE BOÎTE À BONUS</p>
<p>3</p> <p>Cozmo chante une chanson.</p>	<p>4</p> <p>Soulever un cube</p>	<p>4</p> <p>Faire rouler un cube</p>	<p>5</p> <p>Empiler des cubes</p>



Ici ce sont aussi des programmes pré-enregistrés, plus orientés jeux et interaction avec l'utilisateur.

On peut voir comment il utilise ses cubes.

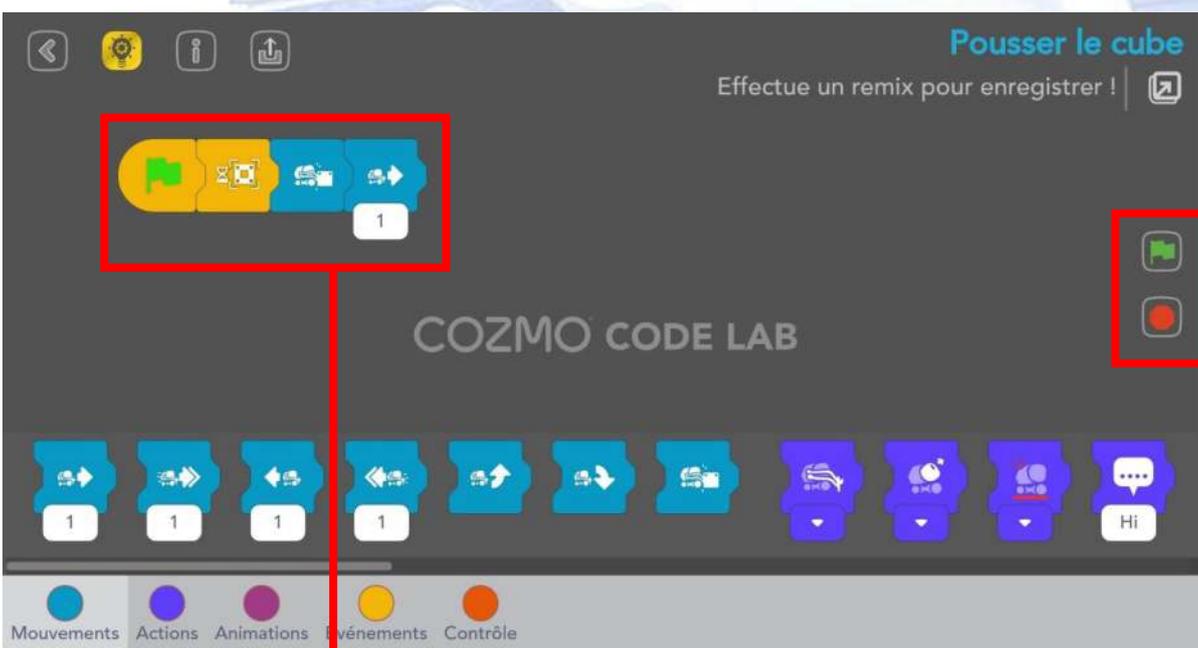
C'est aussi une base d'inspiration pour la création de programmes, mais nous n'avons pas accès au détail du code.





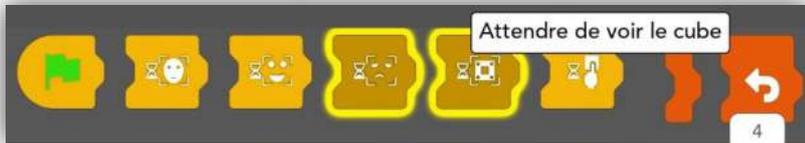
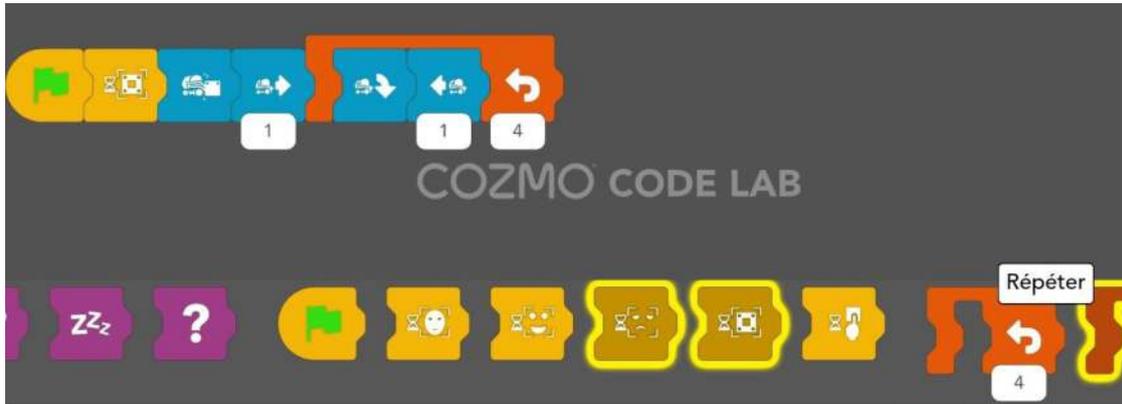
Dans le « CODE LAB » on rentre de plein pied dans la programmation, avec là aussi 3 approches :

- SANBOX
- CONSTRUCTEUR
- PROJETS INCLUS



Lancement et arrêt du programme

Structure linéaire de notre programme

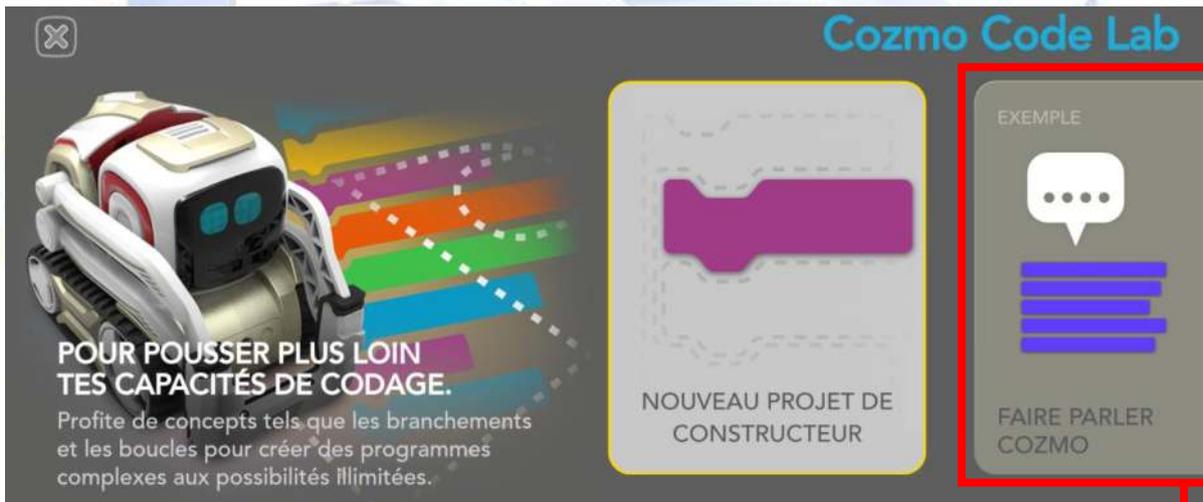


Attendre de voir le cube



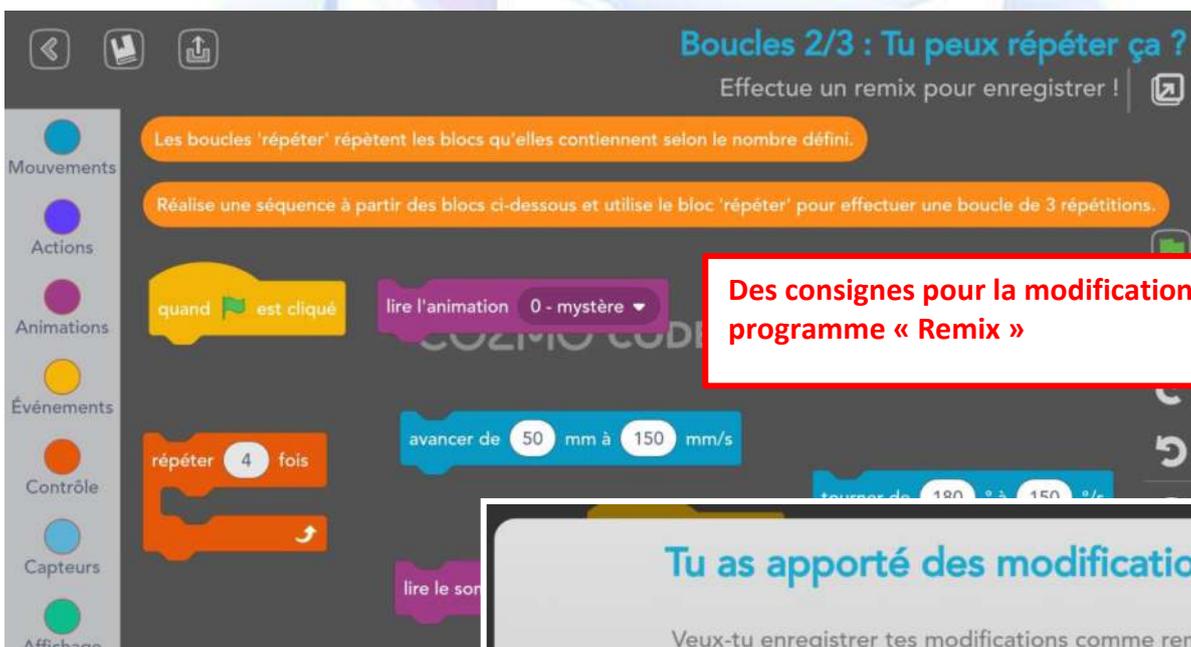
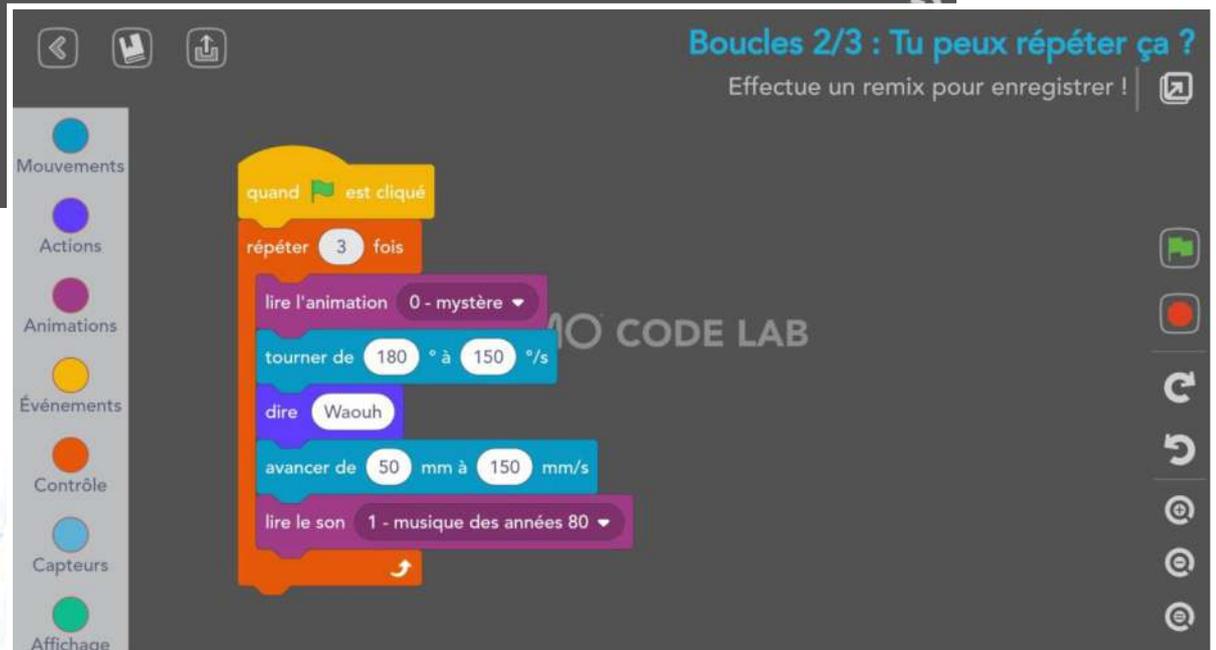
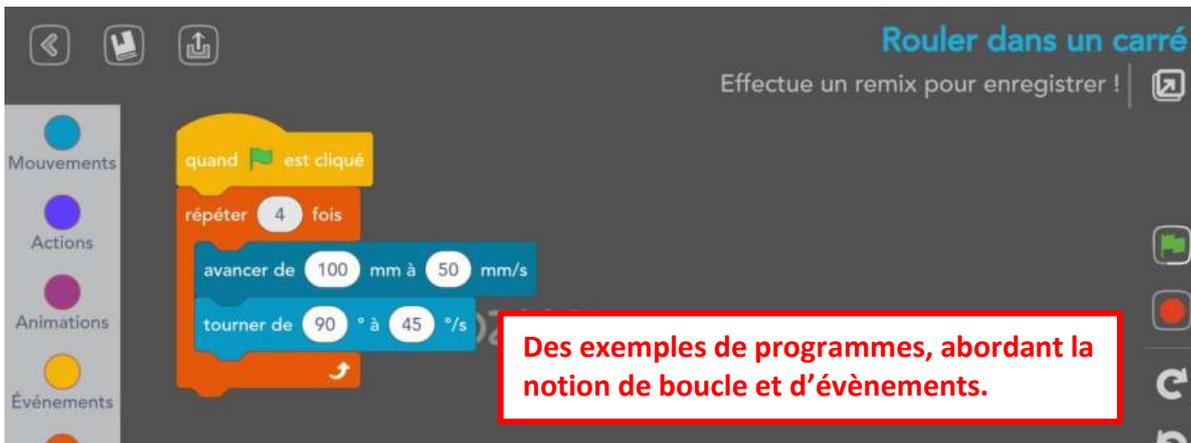
Exemples d'actions, d'animations, de mouvements et de contrôle...

MODE CONSTRUCTEUR



Ici on va pouvoir disposer et créer des fonctionnalités plus avancées.

A partir d'exemple de programme, on accède au détail du code et l'on peut y apporter des modifications.



PROJETS INCLUS

Cozmo Code Lab

DÉCOUVRE TOUT CE QUE TU PEUX FAIRE.
La puissance des programmes que tu peux créer t'inspireront. Remixe les blocs de code pour lancer tes propres idées !

ROULE TA BILLE
Utilise les capteurs d'inclinaison de Cozmo pour faire rouler la bille et terminer un nombre infini de labyrinthes sur son visage !

ROBOQUIZ
Teste tes connaissances en répondant à des questions à choix multiple avec ton animateur, Cozmo !

LASER RAID
Affronte Cozmo dans une partie de cube laser !

COURT-CIRCUIT
Contrôle le câble détaché de Cozmo et connecte autant de circuits que possible !

Une approche similaire avec des programmes plus élaborés

Canyoning

Instructions

1. Tape sur le **cube vert** pour monter et sur le **cube rouge** pour descendre.
2. Esquive les parois du canyon pour rester en vie.
3. Attention, la difficulté augmente à chaque niveau. Voyons jusqu'où tu peux aller !

DÉMARRER **VOIR DÉTAILS**

Lancement du programme

Accès au code